てびき

けいさんゲーム

東京書籍

さんすう1年(ねん) **けいさんゲーム**は、たのしみながら、けいさんが はやく ただしく できるように なる がくしゅうゲームです。はじめる まえに「てびき」を よく よみましょう。

もくじ

つかう　ときの　ちゅうい

カセットに　ついて

❶　きょくたんな　おんどの　ところで　つかったり，おいたままに　しないで　ください。

❷　ぜったいに　ぶんかい　しないで　ください。

❸　さしこみくちを　てで　さわったり，みずに　ぬらしたり，よごしたり　しないで　ください。

ゲームを　する　とき

❶　めを　まもる　ために，テレビがめんから　できるだけ　はなれて　ゲームを　しましょう。

❷　あまり　ながい　じかん（1じかんいじょう）　ゲームを　するのは　やめましょう。まいにちの　ゲームを　する　じかんを　きめて，きちんと　まもるように　しましょう。

けいさんに　つよく　なろう！

1 けいさんゲームなのです。

けいさんゲームは，けいさんが　はやく　ただしく　できるように　なる　たのしい　ゲームです。なんかいも　**けいさんゲーム**を　やって　いる　うちに，けいさんの　ちからが　ついて　きます。

2 けいさんに　つよく　なるには……。

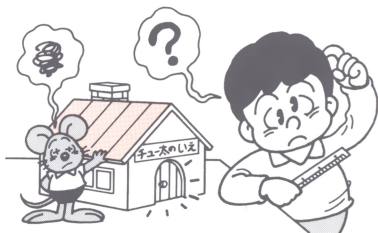
それは，まいにち　すこしずつ　けいさんの　もんだいを　やる　ことです。もんだいを　たくさん　やれば，それだけ　けいさんが　はやく　ただしく　できるように　なります。つまり，けいさんに　つよく　なる　ちかみちなんて　ないのです。

3 けいさんで　かんがえて　ほしい　こと

けいさんの　いみや　しかたの　りゆうを　しる　ことも　とても　たいせつです。そのために　けいさんで　かんがえて　ほしい　ことが　いくつか　あります。それ

らが　『この　けいさんで　かんがえて　ほしい　こと』に　まとめて　あります。

4けいさんを　やくだてよう。

けいさんゲームで　けいさんの　ちからが　ついたら，じっさいに　つかう　ことが　たいせつです。かいものを　した　ときとか　こうさくを　する　ときなど　いろいろな　ところで　つかって　みるのです。そして　もっと　べんりで　かんたんな　しかたは　ないかな，ほかの　ときは　どうかなと　ちょっと　かんがえて　みましょう。

けいさんゲームの　ないよう

　この　カセットには　ぜんぶで　4つの　ゲームが　はいって　います。キミが　つかって　いる　きょうかしょと　みくらべて，じょうずに　**けいさんゲーム**を　して　ください。

1 たしざん1

　10までの　かずの　たしざん

2 ひきざん1

　10までの　かずの　ひきざん

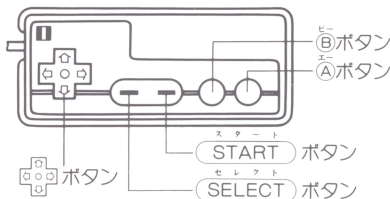
3 たしざん2

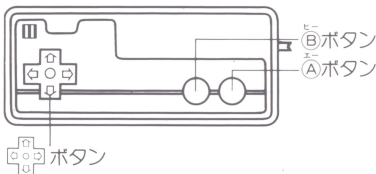
　20までの　かずの　たしざん

4 ひきざん2

　20までの　かずの　ひきざん

　それぞれの　ゲームは，2つの　コースに　わかれて　います。コース2は，コース1より　ゲームが　むずかしく　なって　います。

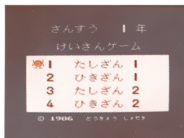
コントローラーの　せつめい

Ⅰコントローラー

　ひとりで　ゲームを　する　ときは，Ⅰコントローラーを　つかいます。

Ⅱコントローラー

　ふたりで　ゲームを　する　ときは，Ⅰと　Ⅱの　コントローラーを　つかいます。

さあ　はじめよう

(1)ゲームを えらぼう。

4つの　ゲームの
なかから　やりたい
ゲームを　えらぼう。

① ↑, ↓キーか　SELECT（セレクト）ボタンで
　を　やりたい　ゲームに　あわせる。
② START（スタート）ボタンを　おす。

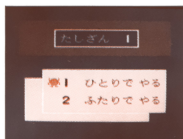
※デモがめんの　ときは，START（スタート）ボタンを　おすと　うえの　がめんに　なります。

(2)コースを えらぼう。

2つの　コースの
なかから　やりたい
コースを　えらぼう。

① ↑, ↓キーか　SELECT（セレクト）ボタンで
　を　どちらかに　あわせる。
② START（スタート）ボタンを　おす。

(3)ゲームを　する　にんずうを　えらぼう。

けいさんゲームは，ひとりでも　ふたりでも　たのしむ　ことが　できます。

① ↑，↓キーか　SELECT（セレクト）ボタンで　を　どちらかに　あわせる。

② START（スタート）ボタンを　おす。

さあ，これで　じゅんびは　おわりです。

ちゅうい

① えらびかたを　まちがえた　ときは，Ⓐ（エー）または　Ⓑ（ビー）ボタンを　おして，もういちど　はじめから　えらんで　ください。

② えらんで　いる　とちゅうで　なにも　ボタンを　おさないで　いると，さいしょの　がめんに　もどります。

⑷ゲーム　スタート！

●ふたりで　やる　ときは，ゲームを　している　ひとの　ばんごうが　チカチカします。こたえを　まちがえたりして　チカチカする　ばんごうが　かわったら，あいての　ひとに　こうたい　しよう。

とくてん	
1	80
2	50

●ゲームを　とちゅうで　とめる　ときは，(START)(スタート)ボタンを　おして　ください。もういちど　おすと　つづきが　はじまるよ。

●ゲームを　とちゅうで　おわりに　する　ときは，(SELECT)(セレクト)ボタンと　(START)(スタート)ボタンを　いっしょに　おして　ください。

⑸ゲームが　おわったら……。

がめんの みぎしたに　が チカチカしたら，ゲームは　おわりです。●Ⓐ(エー)ボタンを　おすと，おなじ　ゲームが　はじまります。●Ⓑ(ビー)ボタンを　おすと，さいしょの　がめんに　もどります。

❶たしざん 1

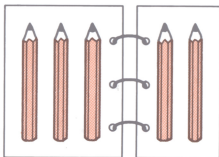
この けいさんで かんがえて ほしい こと

(1)3＋2は……。

3＋2の こたえは……，5だね。そう，3＋2＝5。それでは，3＋2って どう いう ことか かんがえた こと あるかな？ 3＋2は 3に 2を たす ことさ……。その とおりだね。すると，3に 2を たすって どう いう こと？

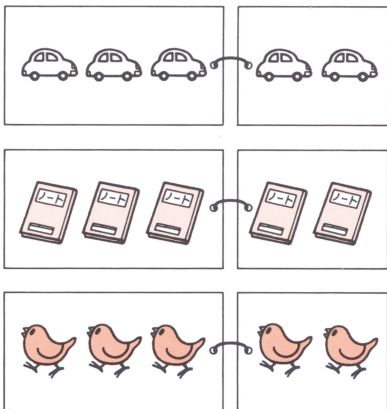
(2)3に 2を たす ことは？

3に 2を たす ことを じぶんの まわりに ある もので かんがえよう。

「えんぴつが 3ぼんと 2ほん ある とき，ぜんぶで なんぼんか。」と いう もんだいを かんがえて ごらん。

あわせると

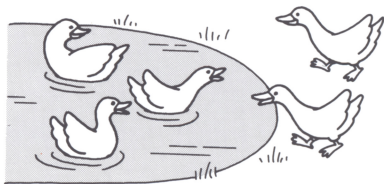
3＋2＝5

(3)「あわせる」と　いう　こと。

そう，3ぼんと　2ほんを　あわせる　ときに，3に　2を　たすんだね。えんぴつの　ほかにも，じどうしゃ，ノート，どうぶつなど，おなじ　ものを　あわせる　ときに　たしざんを　つかうんだね。

あわせると　3＋2＝5

⑷「ふえると　いくつ」と　いう　こと。

じぶんの　まわりの　もので　かんがえると，こんなのも　あるよ。

「いけに　とりが　3ば　いた。そこへ　あとから　2わ　やってきた。ぜんぶで　とりは　なんばに　なったか。」

ぜんぶで　3＋2＝5

このように，あとから　やってきて　ぜんぶで　いくつと　いう　もんだいも　あるね。これも　あわせる　ことと　おなじと　みることが　できるから，3に　2を　たす　ことに　なるんだね。

1 たしざん１―ゲームの　しかた

ここは，のはらの　なかの　ハイウェイ。あかい　くるまに，きみが　のって　いるんだ。おや，すうじを　つけた　くるまが　はしって　いるぞ。✏の　こたえと　おなじ　くるまを　さがそう。みつけたら，あかい　くるまを　ぶつけるんだ。とくてんが　もらえるぞ。でも，ほかの　くるまに　ぶつけると　のこりが　へって　しまう。じょうずに　くるまを　うごかそう。

▲くるま

● コース

コース2は，あかい　くるまが　まえの　ほうに　なるぞ。それから，うしろからも　くるまが　やってくるんだ。

● コントローラーの　つかいかた

✚ボタン

この　ボタンで，あかい　くるまが　うごくんだ。

せいかい

　やったね。10てん　もらえます。

こたえと ちがう くるまに ぶつかると

　うーん，ざんねんでした。ただしい
こたえが　かかれて，のこりが　1つ
へります。つぎの　もんだいに　すすみ
ましょう。

のこりが なくなると，ゲームは おわりです。

❷ひきざん１

この けいさんで かんがえて ほしい こと

(1)5から　2を　ひくと　いう　ことは？

5　ひく　2は，5−2=3で　3に なるね。ここでも，5から　2を　ひく ことは　どう　いう　ことなのか，かんが えて　みる　ことに　しよう。そう，じぶ んの　まわりに　ある　もので　たとえば ……と，かんがえて　みようね。

(2)「のこりは　いくつ」と　いう　こと。

たとえば，「りんごが　5こ　あって だれかが　2こ　たべてしまった。のこり は　いくつ。」と　いう　もんだいを　かん がえて　みよう。

のこりは　5−2=3

はじめに　5こ　あって　2こ　たべた
のこりは……　と　いうように　「のこり」
を　だす　ときに　5－2と　するんだね。
つまり，おなじ　ものの　「のこり」を
だす　ときに　ひきざんを　つかうんだ。

のこりは　$5-2=3$

(3)「ちがいは　いくつ」と　いう　こと。

　そう，ほかにも　こんな　もんだいが
あるよ。

　「いぬが　5ひきと　ねこが　2ひき

いる。いぬは，ねこより　なんびき　おおいか。」

ちがいは　5－2＝3

おおきい　ほうから　ちいさい　ほうをひいて　ちがいを　だす　ときに　5－2と　ひきざんを　つかうんだね。

ちがいを　だす　ときも，5から　2をひいて　のこりを　だす　ときと　おなじと　かんがえられるから，5－2と　することに　なるんだ。

2ひきざん1 ―ゲームの　しかた

▲うさぎさん

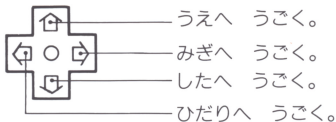
にわで　あそんで　いる　うさぎさん。そとに　いる　なかよしうさぎの　ところに　いきたいんだけど，の　こたえの　すうじカードを　とらないと，でぐちが　ひらかないんだ。きみが　うさぎさんを　うごかして，なかよしうさぎの　ところに　つれて　いって　あげよう。だけど，おじゃまむしの　けむしくんが　うろうろ　して　いるぞ。ちゅうい　しよう。

●コース

コース2は，けむしくんが　3びきに　なるんだ。きゅうに　うごく　むきが　かわるから　ちゅういしよう。

●コントローラーの　つかいかた

ボタン

この　ボタンで，うさぎさんが　うごくんだ。

Ⓐボタン　または　Ⓑボタン

✚ボタンと　Ⓐボタン　または　Ⓑボタンを　いっしょに　おしながら　すうじカードの　うえを　とびこえると，それが　きみの　こたえに　なるよ。

せいかい

やったね。10てん　もらえます。

まちがい

ざんねんでした。ただしい　こたえが　かかれて，のこりが　1つ　へります。

けむしくんに　ぶつかると

うーん，やられた。のこりが　1つ　へります。

のこりが　なくなると，ゲームは　おわりです。

③たしざん2

この けいさんで かんがえて ほしい こと

(1)9＋4の　けいさんの　しかた。

9＋4の　けいさんの　しかたを　かんがえて　みよう。

まず，9＋4の　こたえは，9と　4をあわせるのだから，10を　こえて　じゅういくつに　なりそうだよね。じゅういくつと　いう　かずは，10と　いくつと　いうことだったね。

このように　こたえの　かずを　だいたい　いくつぐらいかなと　かんがえる　ことは，とても　たいせつなんだ。

(2)10の　かたまりを　つくろう！

こたえは　じゅういくつに　なりそうだから，10の　かたまりを　つくれば　いいんだね。

9の　ほうに　1を　たせば　10の　かたまりが　できるね。9+4の　こたえは　10と　3で　13に　なるね。

9には　1，8には　2，7には　3…，と　いうように　10の　かたまりを　つくる　れんしゅうを　して　おけば，すぐに　こたえが　だせるよ。

(3)うしろの　ほうに　10の　かたまりを　つくる。

10の　かたまりを　つくれば　よいのだから　こんな　つくりかたも　あるよ。

たとえば，4+8のように　うしろの　かずの　ほうが　まえの　かずより　おおきい　ときだ。

こんな　ときには，10の　かたまりを
うしろに　つくれば　はやく　できるんだ。

4 ■■■■
8 ■■■■■■■■

↓

2 ■■□□
10 ■■■■■■■■■■

8に　4の　なかの　2を　もって　く
れば　10の　かたまりが　できるね。

もちろん，4に　8の　なかの　6を
もってきて，まえの　ほうに　10の　かた
まりを　つくっても　いいけれど……。ど
ちらが　はやく　けいさん　できるか　か
んがえて　ごらん。

はやく　せいかくに　あと　いくつ　も
らえば　10の　かたまりが　できるかを
かんがえる　ことが　とても　たいせつな
んだ。

3たしざん2―ゲームの　しかた

むしばって　いたいから，はやく　なおした　ほうが　いいよね。そこで，ミルミルくんが ✏の　こたえと　おなじ　すうじの　はを　なおして　くれるんだ。だけど，ばいきんくんが　うろうろして　いるよ。さあ，どれだけ　たくさんの　むしばが　なおせるかな？

▲ミルミルくん

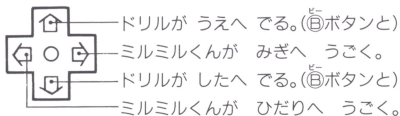
● コース

コース2は，ばいきんくんが　2つに　なるんだ。うまく　よけよう。

● コントローラーの　つかいかた

✚ボタン

この　ボタンで，ミルミルくんと　ドリルが　うごくんだ。

- ↑ ドリルが うえへ でる。(Ⓑボタンと)
- → ミルミルくんが　みぎへ　うごく。
- ↓ ドリルが したへ でる。(Ⓑボタンと)
- ← ミルミルくんが　ひだりへ　うごく。

Ⓐボタン

　ミルミルくんが　ジャンプ　する。➔キーと　いっしょに　おすと　みぎうえへ，←キーと　いっしょに　おすと　ひだりうえへ　ジャンプ　するよ。

Ⓑボタン

　ミルミルくんを　こたえの　ところへうごかそう。そして，こたえが　うえのすうじ　だったら　↑キーを，したのすうじ　だったら　↓キーを，Ⓑボタンと　いっしょに　おそう。

せいかい

　やったね。10てん　もらえます。

まちがい

　ざんねんでした。ただしい　こたえがかかれて，のこりが　1つ　へります。

ばいきんくんに　ぶつかると

　やられた。のこりが　1つ　へります。
のこりが なくなると，ゲームは おわりです。

❹ひきざん2

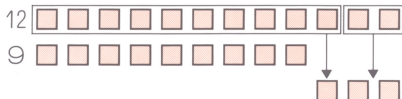
この けいさんで かんがえて ほしい こと

(1)12−9の　けいさんの　しかた

　この　ひきざんには，いくつかの　しかたが　あるんだ。ここでは，10と　いくつに　わけて　けいさんする　しかたを　かんがえて　みよう。

(2)12は　10と　いくつ？

　たしざん1の　ところで，あと　いくつで　10に　なるかを　れんしゅう　したね。その　ちからを　つかえば　かんたんさ。

　12−9の　とき，まず　12を　10と　2に　わけて　かんがえて　みるんだ。

　そうすれば，10の　かたまりから　9が　ひけるね。10の　かたまりから　9を　ひいた　のこりは，9と　1で　10と　いう

れんしゅうから　すぐに　1と　でるね。
　その　1と　のこりの　2を　たして
こたえは　3に　なるね。
　9と　1で　10，　8と　2で　10，　7と
3で　10……，　と　いうような　10の　か
たまりを　つくる　ちからが　おおいに
やくだつんだね。

(3)まとめると……。

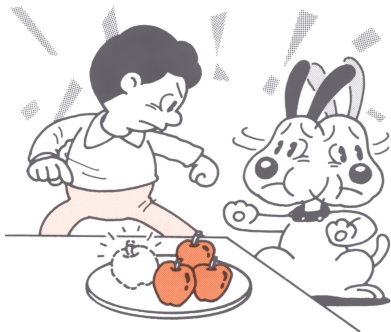
　13－8の　ときで　もういちど　かんが
えて　みよう。

①　13を　10の　かたまりと　3に　わ
　けるる。

②　10の　かたまりから　8を　ひく。

③　のこった　2と　はじめに　わけた
3を　あわせて　こたえを　だす。

13－8＝5

この　けいさんの　しかたは，これから
の　がくしゅうに　とても　たいせつなん
だ。だから，この　10と　いくつに　わけ
てから　けいさんする　しかたを　きちん
と　おぼえて　おこう。

4ひきざん2ーゲームの　しかた

のはらに　9つの　ききゅうが　あるよ。の　こたえと　おなじ　すうじの　ききゅうに　しょうねんを　のせて，まで　いこう。でも，とりに　ぶつかると，ききゅうは　こわれて　したまで　おちて　しまうんだ。じょうずに　ききゅうを　うごかそうね。

▲しょうねん

● コース

コース2は，とりの　かずが　おおく　なるんだ。

● コントローラーの　つかいかた

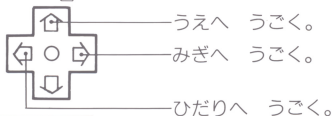
①しょうねんを　うごかそう。

ボタンで　しょうねんが　うごくよ。

②しょうねんを ききゅうに のせよう。

しょうねんが のこたえと おなじ ききゅうの ところに きたら，Ⓐボタン または Ⓑボタンを おそう。

③ききゅうを うごかそう。

ボタンで ききゅうが うごくよ。

せいかい

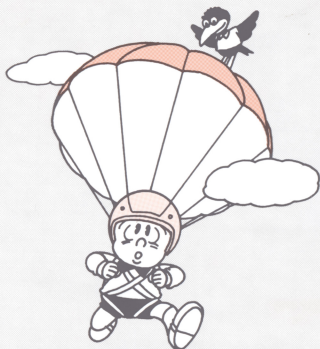
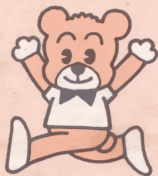
やったね。10てん もらえます。

まちがい

ざんねんでした。ただしい こたえが かかれて，のこりが 1つ へります。

とりに ぶつかったり，が みぎはしまで いくと

うーん，やられた。のこりが 1つ へります。

のこりが なくなると，ゲームは おわりです。

●このプログラムに関する諸権利は，東京書籍株式会社に帰属しています。
●プログラムおよび「てびき」は，その一部でも無断で複写，複製することは，著作権法上，禁止されています。
●権利者の許諾なく，賃貸業に使用することを禁じます。
●万一，製造上の原因による不良がありましたら，お取り替えいたします。それ以外の責はご容赦ください。
●製品の仕様は，改良のため，予告なく変更することがあります。

東京書籍株式会社

知識産業事業局

〒113　東京都文京区本駒込6-14-9

《営業》Phone.(03)-942-4111

《制作》Phone.(03)-942-4000